

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

ROBÔS FICAM SEMPRE A PERDER

TÍTULO: Anfractuos
MÁQUINA: Spectrum

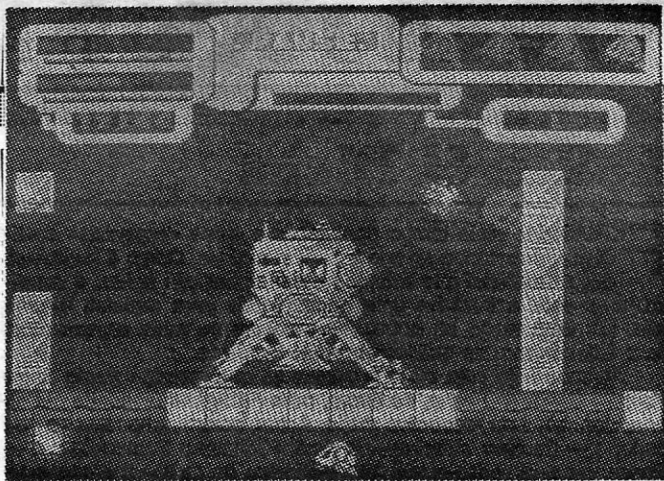
Os robots nunca têm sorte nos jogos de computador, pelo menos quando há humanos metidos na história. As piores tarefas são sempre para eles e, quando chega a hora de «bater a asa», são também eles que ficam para trás, como sucede ao *Tobor* desta história.

É assim: um pequeno planeta de um distante sistema solar tinha uma boa economia, devido à exploração das suas minas, mas, um dia, o sol começou a tornar-se instável e a população humana fugiu toda, antes que as coisas dessem para o torto. E, como é característico, deixou muita coisa para trás, inclusive o tal robot, um dróide mineiro, que não se resigna a explodir juntamen-

te com o planeta.

Para trás ficou também uma pequena nave e *Tobor* sabe que é a sua única esperança, mas há um pequeno problema: a nave está sem combustível e o dróide tem que recolher oito latas para a reabastecer. As latas, como se depreende, estão espalhadas pelas galerias das minas. Por outro lado, e uma vez reabastecida a nave, *Tobor* tem que neutralizar os quatro interruptores que a mantêm presa à rampa de lançamento — e aí deverá encontrá-los e voltar à nave num tempo-limite, senão ela arranca sem ele.

Orientarmo-nos nas galerias não é fácil, nem movimentarmos-nos, porque diversos elevadores funcionam mal ou ficaram sem saída, e para complicar as coisas há diversa «bicharada» nas minas. Disparar? Bem, é melhor não, porque se trata de espécies protegidas e matá-las reduz a pontuação. Assim, o melhor é evitá-los, a menos que seja de todo impossível, porque eles retiram energia ao dróide. Este pode reabastecer-se em determinadas



zonas, entrando nas cabinas respectivas, mas a sua tarefa é quase sempre bastante difícil.

O tema tem piada e merecia melhor tratamento, sobretudo a nível de gráficos e de desenvolvimento do jogo. Os becos sem saída abundam e isso acaba por cansar, como facilmente se compreende.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar ou evitar

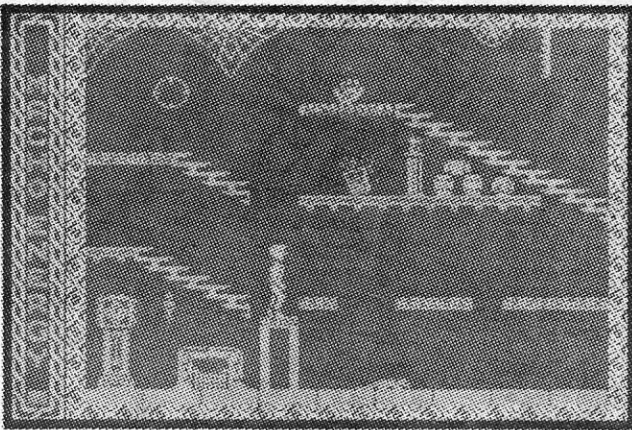
CAÇAR FANTASMAS É PERIGOSO

TÍTULO: Ghosthunters
MÁQUINA: Spectrum

Caçar fantasmas pode não ser dos mais agradável dos «desportos», mas, na segurança de uma sala de estar, com a possibilidade de desligar o computador quando se deseja, é bem possível que se tire daí algum prazer, mesmo quando o jogo não é de forma alguma excepcional.

O que sucede neste jogo é que um professor, cujo nome não interessa muito, contratou um jovem, *Chuk Studbuckle*, para lhe livrar de fantasmas a sua enorme residência. *Chuk* lá foi, mas ninguém mais o viu ou dele ouviu falar, pelo que o irmão gémeo, *Hunk*, entra na mansão para tentar encontrar o mano e, ao mesmo tempo, cumprir a tarefa que este falhara.

À primeira vista, parece um tiro-ao-alvo como qualquer outro e, de facto, há muito monstro para deitar abaixo, concentrando-o na mira da espingarda de *Hunk*, mas surgem ainda alguns problemas para resolver, como accionar os elevadores. Para isso, *Hunk* tem que recolher alguns objectos, como pergaminhos e taças, e não poderá passar sem o fazer, já



que o irmão se encontra algures nos andares superiores. A concepção do jogo não é má, temos opção de mudar as

cores e a animação, não sendo perfeita, é suficientemente boa para não dificultar os movimentos que comandamos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

«MUNCHER» IMITA «PACMAN»

TÍTULO: Classic Muncher
MÁQUINA: Spectrum

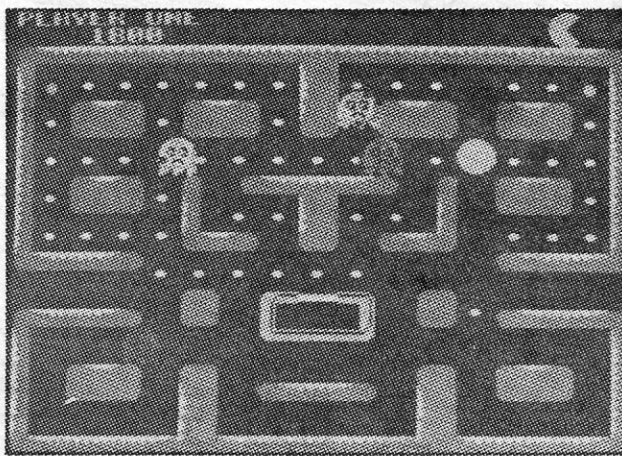
Os tempos mudam, os jogos também, mas, quando se quer reeditar um sucesso passado, é difícil ou quase impossível não repetir ideias e, até, gráficos. É o caso de *Classic Muncher*, que lembra irrisivelmente o famoso *Pacman* e seus derivados, mas que a *Bubble Bus* lançou «heroicamente» no mercado, numa tentativa de dar algo de novo ao velho esquema.

No essencial, trata-se de fazer quase o mesmo que em *Pacman*, ou seja, controlamos um boneco que devemos fazer andar pelo «écran», comendo as «bolachas» (ou coisa que o valha), enquanto é perseguido por fantasmas. No percurso há pílulas de energia, que dão imunidade aos ataques dos fantasmas e permitem eliminá-los temporariamente, além de letras, com as quais se formarão as palavras BONUS ou EXTRA. Como se depreende, tudo isto dá pontos e, se conseguirmos toda a palavra, a

marcação sobe ainda mais.

O jogo compreende seis «écrans» e, quando os completamos, subimos de nível e voltamos ao primeiro «écran», agora tornado mais difícil.

Também aqui, nada de novo. Vê-se mal, de facto, a necessidade de ir buscar «inspiração» a tema tão antigo, quando *Pacman* é ainda tão agradável para os apreciadores, e só quem não o possui ou nunca o tenha jogado poderá achar algum interesse em *Muncher*.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): Inicial 1
CONSELHO: Evitar ou ver antes de comprar

«ROBIN» ATACA DE NOVO

TÍTULO: Super Robin Hood
MÁQUINA: Spectrum

Robin Hood é herói de mais um jogo de computador, com um desenvolvimento que faz lembrar o *Popeye* ou o *Mike*... porque também aqui se trata de recolher corações (sabe-se lá porquê!), para salvar a *Marion*, que o sinistro xerife de Nottingham aprisionou na torre Leste do seu castelo.

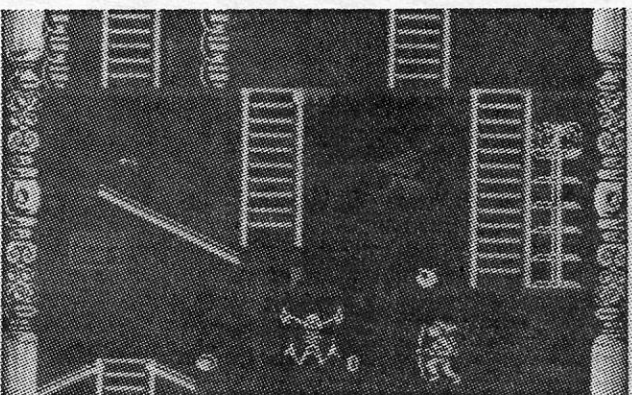
Trata-se de um jogo de plataformas típico, em que controlamos *Robin* na tentativa de resgatar a sua mais-que-tudo.

A acção passa-se no interior do castelo e os inimigos abundam, além de mortais armadilhas que ele deverá evitar. Os guardas, pode matá-los, quanto à outra bicharada, como as aranhas, e às armadilhas, é melhor passar de lado. Com tudo isto, *Robin* perde energia, mas o xerife é distraído e dei-

xou espalhadas pelo castelo as suas pílulas energéticas.

Robin deverá recolher corações, mas também chaves que lhe dão acesso a elevadores, para subir aos níveis mais elevados, onde haverá mais corações a apanhar. Só depois de tudo isso poderá ir ter com *Marion* e salvá-la.

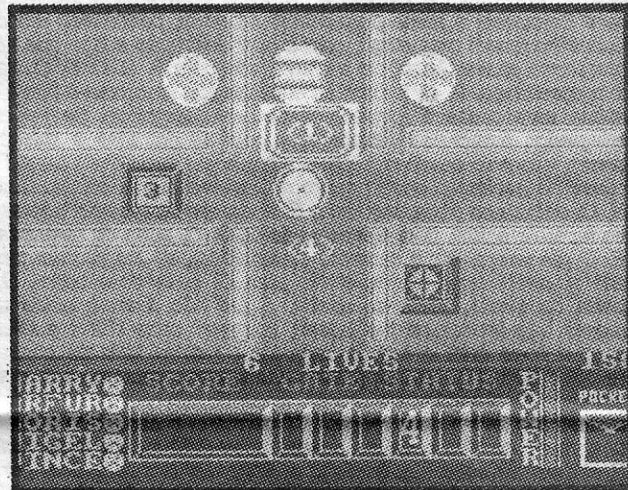
O jogo é bastante agradável e divertido, com gráficos bem imaginados e executados e boa animação. As tarefas de



Robin, sendo difíceis, não são impossíveis, e o único senão é que o jogo poderia ter sido mais elaborado. Mas, de qualquer forma, trata-se de um budget game, e isso diz tudo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

LABIRINTOS PARA ENTRETER



TÍTULO: Pulsator
MÁQUINA: Spectrum

Os apreciadores de labirintos e puzzles para resolver têm com que entreter-se neste jogo de apresentação bastante simples da *Martech*, que, aliás, podia ter investido um pouco mais na produção, mesmo que a vendesse originalmente mais cara. De qualquer forma, trata-se de um joguinho agradável, embora com grau de dificuldade razoável.

Controlamos uma espécie de bolha e temos que escapar de cada um dos cinco labirintos do jogo, mas, para isso, temos também que salvar outras bolhas, identificadas por nomes, na parte esquerda inferior do «écran». Parece simples, mas as coisas complicam-se um pouco, já que é preciso resolver alguns problemas pelo caminho e tomar algumas decisões «drásticas». Por exemplo, em cada nível há uma zona em que podemos escolher passar e perder uma vida ou seguir por outro caminho bastante mais difícil. Além disso, as portas que fecham secções do labirinto são accionadas por interruptores numerados, mas, se passamos um segundo (depois de o primeiro ter aberto a porta), esta fecha-se de novo. Isto significa ser necessário desenhar um bom mapa e pensar um bocado quanto aos melhores percursos a seguir. Para ajudar, há latas de óleo espalhadas, que restauram a energia perdida.

No género, diga-se, temos visto melhor e os gráficos poderiam também ter sido mais bem «trabalhados», mas, no conjunto, *Pulsator* é uma distração muito razoável.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SABOTAGE II
- 2.º — PROIBITION
- 3.º — ENDURO RACER
- 4.º — ALIEN EVOLUTION
- 5.º — ANNALS OF ROME
- 6.º — VULCAN
- 7.º — WONDER BOY
- 8.º — MISTÉRIO NO NILO
- 9.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 10.º — ARMY MOVIES

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

FÉRIAS dão mais tempo para jogos e estes «especiais» continuam, esperando-se que agradem a todos. Como é inevitável, algum material que estamos a dar, sobretudo pokes, é repetido, mas esta é também uma oportunidade para aqueles leitores que, por uma razão ou outra, falharam um ou mais suplementos, para ficarem com as indicações neles incluídas.

Abrimos hoje com dicas e vamos às que mandou Paulo Jorge Ferreira Descalço Fanha, de Évora, para Fairlight II (segunda parte), acompanhadas do respectivo mapa. Antes, porém, respostas ao que pede: 1 — Escreve directamente para «Concurso Basicando»; 2 — Podes ver a direcção numa lista telefónica de Lisboa 9 e escrever-lhes; 3 — Porque não te livras dessa «maquineta»? E agora as dicas:

Fairlight II

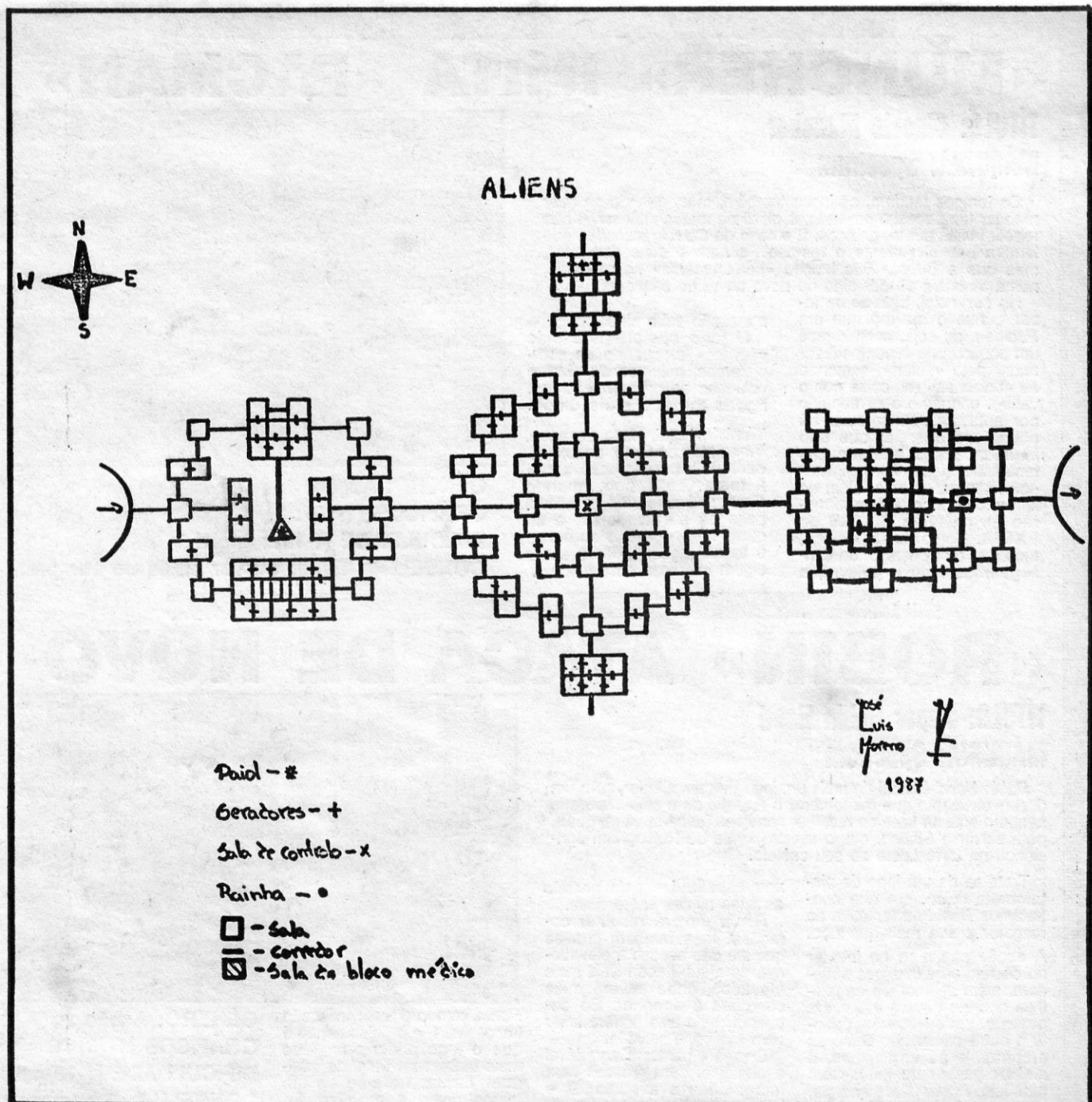
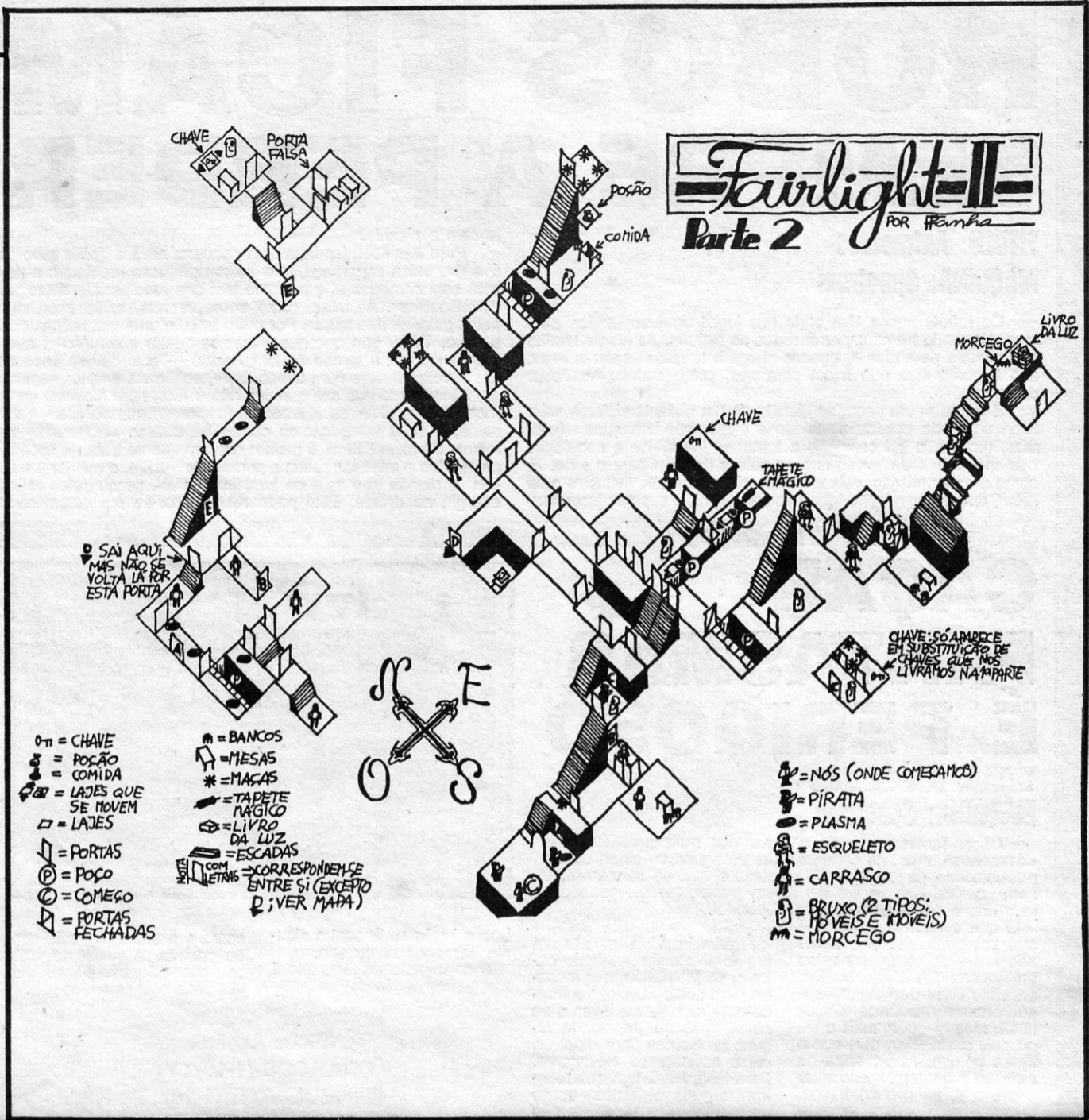
Para entrar na segunda parte, levem da 1.ª a faca e as 4 chaves de que se tem conhecimento até agora. Depois, já na parte II vá para E, suba as escadas, e assim que entrar na outra divisão, ande logo para N, empurrando o pirata (sem o combater), contra a parede. Ficarão entre o pirata e o bruxo. Quando virem as energias inferiores a 10, corram para subir as escadas enquanto ganham 255 vidas (espero). Livrem-se dos inimigos, subindo as escadas a saltar, entrem na porta da direita, subam as escadas, entrem na porta da direita e aqui têm que usar uma das chaves para abrir a porta, entrem, deixem as chaves que não usaram (3) e N, O, O, entrem na porta C, de maneira que não lhe façam mal (façam com que o fantasma e o pirata fiquem imobilizados pelo vão da porta, entrem em C, como já disse) e aqui, para que o fantasma desapareça, fiquem na entrada, deixem o bruxo tirar-lhes uma vida e saiam, entrem novamente e, depois pela porta da esquerda, apanhem 3 maçãs, O (repilam o processo de desaparecimento do bruxo), O (aqui o bruxo e o pirata deverão estar imobilizados), subam as escadas, vão pela porta da direita, subam as escadas, entrem na porta da direita, S (atirem as maçãs para o outro lado e, depois, saiam, uma de cada vez, de modo a que fiquem lá), N, O, O (porta C, repitam o processo explicado), apanhem a outra maçã, subam, entrem na porta da esquerda, N, N, O e, logo a seguir, E. Subam as escadas, E, E, apanhem as maçãs, O, O, entrem na porta E, vão para E, N, entrem e repitam o processo para bruxos desaparecerem. Empurrem a mesa para o lado da porta, ponham-se em cima dela e accionem uma maçã, com a qual destruirão a lage que transporta uma chave. Apanhem a chave, vão para S, S, O, S, O, derrotem o carrasco, S, O, subam as escadas (cuidado com o pirata), E, subam as escadas, E (cuidado com o bruxo e o pirata). Se estiverem em perigo façam-nos desaparecer com as entradas e saídas da porta), vão pelo caminho habitual para largar mais duas maçãs e a chave na habitação onde haviam deixado as outras coisas. Depois, N, O, entrem na porta esquerda, E (apanhem os transportadores até ao tapete mágico), com o tapete vão O, O, O, porta da esquerda, E, E, O (às vezes, faz o carrasco desaparecer, se lhe tiverem tocado antes), apanhem a chave, e vão para O, evitando o bruxo, O, O, porta da direita, porta da direita, S (se não tiverem ainda as 6 maçãs, vão buscar as que faltam), apanhem outra chave e atravessem o poço com o tapete, larguem do outro lado as chaves e venham buscar as outras (com estas viagens gastam-se 3, mais 1 anterior, 4 utilizações do tapete, restando apenas 1), E (evitem o fantasma e levem duas maçãs), N, derrotem o esqueleto e ponham uma maçã no sítio onde ela desapareceu (não mais o importunará), S, deixem-se estar nas escadas e deixem o fantasma ficar por baixo de vocês, deixem cair uma maçã em cima da cabeça dele (o ponto fraco dos bruxos) e ele desaparecerá para sempre. Vão buscar a chave para atravessar a porta da sala onde estava o esqueleto (levem também uma maçã), derrotem o outro esqueleto (na sala com umas escadas e uma plataforma em ▲) e façam o mesmo que ao outro. Depois, N, O, O, (na sala do poço é o melhor sítio para se deixarem as coisas ao princípio), levem a maçã e o tapete para E, E, S, E (aqui está um bruxo imóvel), coloquem-se em cima do tapete e activem a maçã em direcção ao bruxo, saiam de modo a que a maçã fique por cima da cabeça do bruxo, entrem e a maçã cai, destruindo, o bruxo. Com uma chave, atravessem a porta que guardava, e transportem tudo o que têm para esta sala. Aqui, empurrem dois bancos por cima do tapete e este, por cima da mesa, que deverão empurrar previamente para o canto, ao pé das escadas, que não impede a porta. Peguem numa maçã, subam para E e aqui derrotem o fantasma atingindo-o na cabeça com a maçã (subam dois lances de degraus, junto à parede activem a maçã, saltem em direcção à porta, desçam, coloquem-se debaixo da maçã, saltem para ela subir, conduzam-na para a cabeça do bruxo e pronto), atravessem a porta que ele guardava com uma chave e derrotem o último fantasma ou bruxo (já não sei que lhe chamar) da mesma forma que o anterior.

Agora vem o mais difícil (para mim), atravessar a porta?! Já tentei com todas as chaves, mas da vez que consegui passar, o item iluminado era a faca (daí deduzo que deve haver algum truque, n.º de utilizações, forma como se utiliza, etc.) para passar. Continuando, quando passei, vi um morcego que voou para a porta e, sem pensar, empilhei umas chaves e apressei-me a apanhar aquilo que eu acho ser o livro da luz. Depois, com a ânsia de acabar o jogo, dirigi-me à porta e qual não foi o meu espanto quando o programa me pediu para ler, para «Loadar» qualquer coisa que já não existia na versão que possuo. Será pirataria que é «pirata» ou a versão que tem um ou dois parafusos a menos (coisa, aliás, de que desconfio pela quase impossibilidade de passar a última porta fechada, problemas com caracteres que fazem umas coisas esquisitas, o pedido de «LOAD» no fim, etc.). Agradecia que me esclarecessem (se puderem) ou a outros leitores que me digam qualquer coisa sobre isto ou como passar a amaldiçoada porta. Assim, aqui fica a minha morada, para contactos: Paulo Jorge Ferreira Descalço Fanha — Avenida Gago Coutinho, 16 — 7000 Évora

Knight Tyme

Fizemos referência à última aventura do Cavaleiro Mágico e, entretanto, José Luís Moreno, de Sacavém, mandou estas dicas para Knight Tyme e um mapa de Aliens:

- 1 — Apanhar a máquina fotográfica
- 2 — Tirar o filme a Gordon
- 3 — Tirar a capa da invisibilidade
- 4 — Entregar a máquina e o filme a Klink
- 5 — Peçam ajuda a Klink e ele tira-lhes a fotografia
- 6 — Tirem-lhe a fotografia
- 7 — Deam-na a Derby IV (o computador)
- 8 — Peçam-lhe ajuda e ele dá-vos um cartão de identidade (não válido)
- 9 — Tirem a fotografia a Derby IV



- 10 — Tirem a cola a SE E 3
- 11 — Houve um acidente com a cola e a fotografia colou-se ao B.I. que já está válido.
(A cola já não se pode largar mais)
- 12 — Tirem as tabletas a Sarah e fortificam-se.

A partir daqui não sabe fazer mais nada, porque não sabe como dar ordens ao Gordon. Bem, uma coisa que poderás, e deverás, fazer é procurar o mapa estelar, para saberes para onde ir. Este leitor mandou ainda um truque para:

— ENDURO RACER — 1.º nível: Carreguem em DELETE, GRAPH5 e Q ao mesmo tempo e façam o cavalinho. Isto para o Spectrum; para o 48 K as teclas são CAPS SHIFT, 9, 0 e Q; 2.º nível: «Idem»; 3.º nível: «Idem»; 4.º nível: S. SHIFT e L para ambos; 5.º nível: vão para a direita o mais possível e acelerem a fundo.

Strike Force Cobra

Boa ajuda para Strike Force Cobra veio de José Carlos Dias, de Carcavelos, que desejava, por seu turno, dicas para Ashkeron, Sidney Affair (já deves ter visto aqui a solução completa), Camelot Warrior (como dar a lata de Coca Cola ao dragão). Mas vamos a Strike Force:

No princípio, seguir em frente, até chegar ao fim do corredor, depois virar à direita e, na segunda janela na parede, atirar uma granada para lá, para o inimigo morrer. Seguir para a direita e matar também o outro inimigo, que está na terceira janela. Depois voltar para trás e entrar na segunda janela e pôr-se em cima da plataforma que lá está e duas portas se irão abrir, mas, se saírem de lá, elas fecham-se de novo. Chamar o Cobra 2 e entrar na segunda janela. Atenção, logo que se entrar na janela carregar na tecla contrária ao salto. Depois, devem baixar-se e saltar as duas filas de pedras electrificadas. Entrar na porta a seguir e passar essa sala, evitando tocar nos paus electrificados. Entrar na janela e carregar na direcção contrária. Baixar-se e passar pelos dois canhões e entrar na porta de vidro (mandando um pontapé). Mergulhar para a frente e depois rapidamente virar para a direcção da porta. Abri-la e entrar na outra porta. Cuidado com o homem da moto. Depois, mergulhar pela janela, saltar os paus e accionar o «L» (penso que o «L» seja para as passagens subterrâneas e o «D» para as portas. Fazer o mesmo caminho até à sala dos dois canhões e entrar na porta que está entre os canhões. Entrar no quarto onde está o Cobra 1, que está em cima da plataforma, entrar na terceira janela e apanhar os medicamentos. Depois, com o Cobra 2, entrar na porta mais distante que se abriu, passar essa sala e accionar o fecho, voltar para trás. Com o Cobra 1, conduzam-no até ao local de início. A porta que lá está irá abrir-se e entrem. Matem o soldado e entrem na sala à direita, onde está o cientista. Vão ter com ele e dá-nos um número.

Ainda Dustin

Mais um leitor não concorda com a crítica que fizemos de Dustin (que achou «extremamente agressiva») e considera-o «não tão mau como parece ao princípio».

É o leitor que se identifica por Chang Soft, mora na Rua Capitão António Gomes Rocha, Bloco 20, Lote 2-3.º Esq. — 2745 Queluz, quer trocar jogos e mandou um mapa de Dustin e estas dicas:

- Para dar socos nos guardas carregar em «USAR»
- Dentro da prisão devemos recolher 1 ou 2 ossos; 2 comprimidos; o molho de chaves; levar também 1 maço de tabaco; 1 saco de dinheiro, ou ainda uma garrafa, que são a moeda de troca.
- Para trocar objectos basta estar no mesmo quadro que outro prisioneiro e carregar em «USAR» com o quadrado mais claro sobre o item que queremos trocar.
- Recapitulando, as únicas coisas que os outros prisioneiros aceitam trocar são: os maços de tabaco, os sacos de dinheiro ou as garrafas.
- Fora da prisão os comprimidos servem para passarmos uma vez pelas cobras.
- Os ossos servem para passarmos pelas panteras.
- Para finalizar o jogo basta trocarmos qualquer coisa por uma estátua que permite passarmos imunes pelos indígenas chegando assim ao barco que nos permite evadir da ilha.
- Existem ainda outros objectos com diversas utilidades: As pistolas, os cassetetes, os martelos e as barras de TNT, que servem para atacarmos os guardas, o molho de chaves, para passar portas, e o relógio, para sabermos as horas.

Quanto ao teu pedido sobre Psy Chess, o manual é tão extenso que não dá para publicar. Ele quer ainda ajudas para Rebel Planet, nomeadamente, para que serve o infrared scanner e como se constrói a bomba para destruir a base do império arcadiano.

Contact Sam Cruise

Miguel Eduardo Paes Dâmaso de Moraes (telefone 319164), de Lisboa, pede ajudas urgentes para Back to Skool e Skool Daze, e em contrapartida mandou esta para Contact Sam Cruise:
(Continua na pág. XXV)

ENDURO 207 QUADROS

CHANG

DUSTIN

HELLO WELN

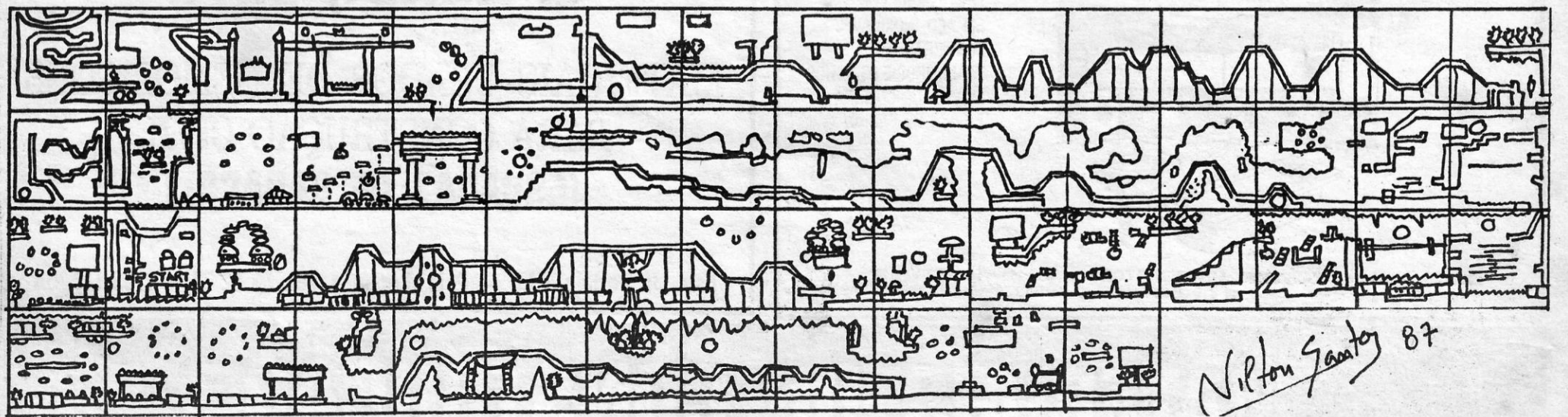
P → PRINCÍPIO
F → FIM
S → COBRAS
W → PANTERAS E INDIGENAS.
H → PORTAS

O → RELOGIOS
● → ISQUEROS
▲ → CHAVES
▲ → MARTELOS
□ → TNT
■ → OSSO
← → ESTÁTUAS
X → COMPRIMIDOS

MAPA DE

THREE WEEKS IN PARADISE

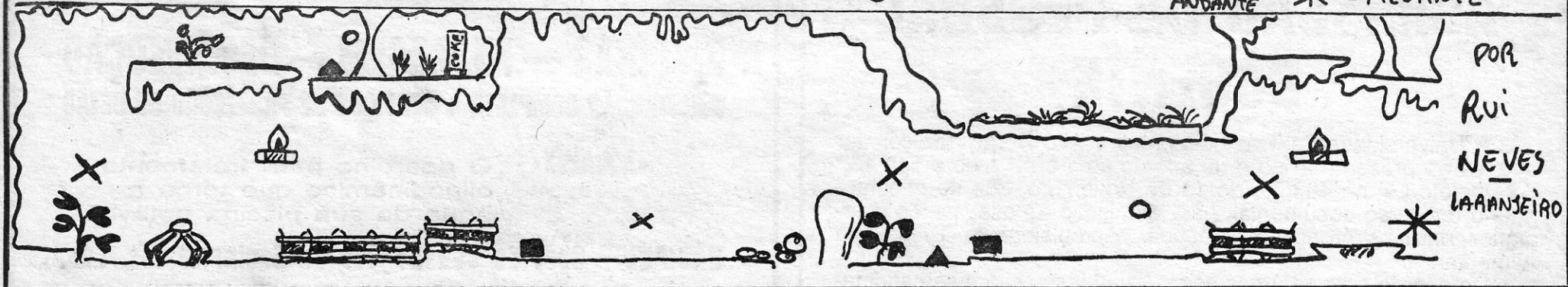
POR AUI MIGUEL NEVES
LARANJEIRO - FRENADA



VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

"CAMELOT WARRIORS" - nível 3

- X - CORUJA
- O - ESTRELAS
- - ELIXIR DA VIDA - TEM QUE SE LEVAR A
- ▲ - TARTARUGA
- - BOLA ANDANTE
- * - AZORIE



(Continuação da pág. XXIII)

Ir ao Hotel Royale e subir tudo para a esquerda. Encostem-se à parede e ganham bucks (dinheiro). Ir à esquerda e subir ao terraço, saltar para a esquerda, descer 2 andares e apanhar a chave (ganham-se mais bucks). Ir tudo para a direita (pelo passeio), entrar no prédio e apanhar outra chave. Depois, pede mais dicas, mas, atenção, quando vamos apanhar a 2.ª chave, apanhamos o telefone e teremos uma informação!

Um truque: quando vamos ao hotel, à saída da pequena sala, há um fuse: carreguem em «F» e a luz faltará em todo o hotel e os polícias não nos vêem!

TECLAS

5 — esquerda; 8 — direita; 7 — subir; 6 — descer; 0 — bater / usar chave na porta; f — fusível; d — mudar disfarce; g — apanhar objecto; t — usar telefone; h — pousar telefone; s — salto mortal; r — cambalhota; l — ligar/desligar luz; b — fechar/abrir porta.

Veio ainda na carta um bom truque para:

— AUF WIEDERSEHEN MONTY — Em de fazer LOAD "", teclar CLEAR 32767 : LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 32799 e, quando o jogo começar, apanhar o 1.º objecto à esquerda... e temos vidas infinitas.

E ainda:

— COBRA — POKE 36512, 62 : POKE 36513, 5 : POKE 36514, 0
— CHUCKIE EGG 2 — POKE 35453, 0
— WRIGGLER — POKE 50173, 0

Astérix e Fist II «condensadas»

Já aqui publicámos dicas para Astérix, mas voltamos ao jogo, com as indicações «condensadas» de Nuno José Sequeira, de Lisboa. Ora vejamos:

Direita, Direita, Cima, Cima, Apanhar caldeirão, Esquerda, Baixo, Baixo, Direita, Cima, Direita, Direita, Direita, Apanhar chave, Baixo, Esquerda, Cima, Cima, Cima, Cima, Esquerda, Baixo, Esquerda, Apanhar caldeirão, Baixo, Deixem-se apanhar, Esquerda (para as outras celas), Apanhar caldeirão (na 1.ª cela), Esperar na cela até a porta mudar de cor, Sair, Usar poção, Matar 10 romanos, Apanhar caldeirão, Sair, Baixo, Andar até ao final do screen e ir para a Esquerda, Apanhar o caldeirão... e missão completa.

O Nuno mandou ainda este material:

— ARMY MOVES — para passar o 1.º nível, escrever o código 27351.
— MARTIANOIDS — Fazer MERGE "" e escrever POKE 46926, 127 : POKE 42812, 0 : POKE 42815, 0, antes do RANDOMIZE USR
— XEVIUS — POKE 53592, n (n = n.º vidas)
— FIRELORD — POKE 34509, 0
— TOP GUN (só para 1 jogador) — POKE 26460, 0; (para 2 jogadores) — POKE 27727, n, POKE 27728, n
— ARCADIA — POKE 25776, 0

Solução «condensada» para Fist II veio de Nilton Santos, do Cacém (mora na Avenida Cidade de Londres, Lote 70-4.º Esq., e queria trocar jogos), que pede dicas para Impossible Mission, Sigma Seven, Feud. Além de Fist II, mandou um bom mapa de Roller Coaster (jogo bem giro!) e dois carregadores, de que publicaremos um.

Quando a Fist II, em que «E», esquerda, «Dl», direita, «DE», descer, «S», subir, «R», rezar, «A», apanhar pegaminho, é assim: Dl — DE — Dl — S — E — R — Dl — S — Dl — S — Dl — S — Dl — DE — Dl — A — Dl — DE — E — R — Dl — Dl — DE — E — Saltar buraco — A — Dl — DE — E — S — Dl — S — Dl — S — Dl — DE — Dl — DE — E — Saltar buraco — R — Dl — DE — Dl — A — E — R — Dl — DE — Dl — A — DE — Dl — DE — Dl — S — E — R — Dl — S — Dl — S — Dl — S — Dl — S — Dl — DE — Dl — DE — E — R — Dl — DE — E — DE — E — S — Dl — DE — Dl — DE — Dl — DE — E — R — Dl — DE — E — R — Dl — Rezar — Dl — S — S — Dl — DE — Dl — DE — E — R — Dl — Dar salto mortal para evitar que se caia no buraco do subterrâneo — Dl — Lutar.

NOTA: Se o leitor conseguir derrotá-lo, então, parabéns porque finalizou o Fist II

Pokes para terminar

E finalizamos a secção, por hoje, com uma boa série de pokes mandados por diversos leitores.

Começamos por Rui Miguel Cavaco Vidigal Neves, do Laranjeiro, Almada, que mandou também mapas de Three Weeks in Paradise e do nível 3 de Camelot Warriors:

- BENNY HILL — POKE 34957, 2 (tempo inf.)
- INCREDIBLE S. FIREMAN
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLEAR 24999
20 LOAD "" CODE : POKE 2336, 195 : RANDOMIZE USR 23296
30 POKE 60217, 167 : REM vidas infinitas
40 POKE 598Y76, 0 : REM monstros
50 RANDOMIZE USR 49605
- PENTAGRAM — 10 CLEAR 24064 : LOAD "" CODE 26064 : POKE 44968, 0 ou POKE 49917, 0 : PRINT USR 24064
- GHOSTBUSTERS — POKE 40845, 0 (para não gastar armadilhas) : POKE 40625, 0 : POKE 42173, 0 (vidas inf.)
- PYJAMARAMA — POKE 33832, 0 : POKE 48658, 01 : POKE 25519, 183
- SPYMANIA — POKE 27108, 255 (tempo por nível); POKE 27160, 255 (n.º de vidas)
- TO THE TOP — POKE 29411, 255
- FALL GUY
10 CLEAR 24100
11 LOAD "" CODE
12 RANDOMIZE USR 65100
13 LOAD "" CODE
14 POKE 44204, 0
15 RANDOMIZE USR 41200
- ZORRO — POKE 53729, 0
- BRUCE LEE — POKE 51795, 0
- PROFANATION — Premir as teclas V + I + C + T + O + R ao mesmo tempo, pór o número do quadro para onde se deseja ir, introduzir o código 9127, situar o quadrado onde quiser ficar e teclar ENTER.

Leitor que se identifica como Clube Spectrum, de Pousos, Leiria, mandou alguns carregadores e quer trocar jogos (Rua Prof. Alves de Brito, 42 — Pousos — 2400 Leiria). Quanto ao teu pedido, parece que terás de insistir, isso não passa por mim nem por esta secção.

- STAR RAIDERS II
1 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
2 CLEAR 29999
5 PRINT AT 10, 2; «Comece com S.R.II»
10 LOAD "" CODE 65024
20 POKE 65070, 201
30 RANDOMIZE USR 65024
40 POKE 44178, 0
50 RANDOMIZE 30000
- SHOCKWAY RIDER
1 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
5 CLEAR 24799
40 FOR F = 64000 TO 64010
20 READ A : POKE F, A : NEXT F
50 DATA 33, 39, 180, 54, 0, 35, 54
60 DATA 58, 195, 208, 169
100 PRINT AT 10, 2; «Comece com SHOCKWAY RIDER»
110 LOAD "" CODE
120 POKE 60024, 0
125 POKE 60016, 96
130 POKE 60017, 170
140 POKE 60032, 0
150 POKE 60033, 250
200 RANDOMIZE USR 60000
- KNUCKLEBUSTERS
5 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
10 CLEAR 24575
15 PRINT AT 10, 2; «Comece com KNUCKLEBUSTERS»
20 LOAD "" SCREEN\$
30 LOAD "" CODE
40 POKE 35991, 45
50 RANDOMIZE USR 33796

Luis Manuel Lameiras da Silva, da Amadora (telefone 4932213), que vê agora o seu pedido satisfeito em relação aos «Especiais-férias», mandou este material:

- COMMANDO
5 REM COMMANDO
10 CLEAR 40000 : LET T = 0
30 FOR N = 65030 TO 65052
40 READ A : POKE N, A : LET T = T + A : NEXT N
50 IF T <> 2102 THEN PRINT «Erro. Confira DATA» : STOP
60 PRINT «Ligue o gravador» : LOAD "" CODE

70 POKE 65441, 172 : POKE 65442, 84 : RANDOMIZE USR 65485

80 DATA 49, 0, 98, 175, 33, 4, 108, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 50, 254, 236, 195, 30, 100

— 1942

10 CLEAR 64999
20 PRINT AT 21, 8; «Ligue o gravador»
30 PRINT 0, 0 : INK 7 : LOAD "" CODE
40 POKE 65332, 240 : POKE 65333, 255
50 RESTORE
60 FOR I = 65520 TO 65527
70 READ A : POKE I, A
80 NEXT I
90 RANDOMIZE USR 65288
1000 DATA 62, 33, 50, 247
1010 DATA 204, 195, 47, 204

— MANIC MINER — Mesmo com vidas infinitas, muitos leitores não passam do 17.º nível. Então introduzam POKE 35136, 0 na linha 25, depois de carregar o jogo teclarem ENTER e, a seguir, estas teclas (pela ordem) — 6031769. Poderão então passar para o quadro que desejarem, premindo ao mesmo tempo as teclas a seguir indicadas:

1.º — QUADRO — 6	11.º — 642
2.º — 61	12.º — 6421
3.º — 62	13.º — 643
4.º — 621	14.º — 6431
5.º — 63	15.º — 6432
6.º — 136	16.º — 12346
7.º — 632	17.º — 65
8.º — 6321	18.º — 651
9.º — 64	19.º — 652
10.º — 641	20.º — 1256

Finalmente, o material enviado por Luis Filipe dos Santos Vieira, da Amadora (Av. Movimento das Forças Armadas, 17-3.º), que precisava de um carregador univesal de código-máquina e de dicas para Barbarian.

- LODERUNNER — quando o jogo começar, teclar simultaneamente «Fire» e «Caps Shift», durante algum tempo, e as vidas aumentam.
- JASON'S GEM — teclando «S» e «W», ao mesmo tempo, quando se está no «menú», dá vidas infinitas
- NOMAD — POKE 4073, 0 (vidas infinitas)
- JET PACK — POKE 25018, 0 (vidas infinitas)
- THE WAY OF THE EXPLODING FIST
10 POKE 23624, 54 : POKE 23693, 54 : POKE 23570, 16
20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE : POKE 23570, 6 : POKE 44793, 30
30 POKE 44332, 4 : POKE 44339, 4
40 RANDOMIZE USR 33000
- BATMAN — POKE 36798, 0 (vidas infinitas) : POKE 31690, 0 (velocidade e escudo infinitos) : POKE 33333, 33 (objectos imóveis)
- SPINDIZZ
10 CLEAR 24832 : LOAD "" CODE 65000 : LOAD "" CODE 20 STOP
30 POKE 65141, 154 : POKE 65148, 29 : POKE 65149, 255
40 FOR I = 65309 TO 65321 : READ a : POKE I, a : NEXT I
50 DATA 62, 201, 50, 144, 188, 62, 201, 50, 17, 189, 195, 0, 178
60 RANDOMIZE USR 65118
- CYBERUN — POKE 37254, 0 (imunidade total)
- PHANTOMAS I e PHANTOMAS II — POKE 52290, 0 (atravessar paredes); POKE 45126, 195 : POKE 45127, 16 : POKE 45128, 195 (para que a mão da cripta e as flechas não nos matem); POKE 48370, 0 (para não ter que carregar em nenhuma tecla quando somos perseguidos pela bola grande).
- SPELLBOUND
10 CLEAR 26060 : LOAD "" 16384 : RANDOMIZE USR 23296
20 POKE 55066, 0 : POKE 55070, 0 : POKE 55071, 0 : POKE 55072, 0
40 REM tempo infinito : POKE 27871, 0 : POKE 36133, 0
50 RANDOMIZE USR 26627

E ficamos hoje por aqui, com votos de bons jogos e boas férias.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX